Générateur d'idées
Pour Warhammer JDRF

Groule@hotmail.com

(inspiré de l'aide de jeu de Chris Debien parue
dans le *Casus Belli HS « Aventure » n°25*)

D20	Personnages	D20	Interactions	D20	Lieux
1	Un voleur / un assassin	1	Cherche à nuire	1	Une prison
2	Un brigand / un charlatan	2	Demande de l'aide	2	Un château / un palais
3	Un espion / une taupe	3	Recherche / poursuit	3	Un hameau / un village
4	Un spadassin / un mercenaire	4	Veut tuer / détruire	4	Un poste de garde
5	Un garde / un geôlier	5	Veut soudoyer / séduire	5	Un bois / une forêt
6	Un chasseur de primes / un répurgateur	6	Veut (se faire) engager	6	Un lieu à activité malsaine ou douteuse
7	Un écuyer / un chevalier	7	Se fait passer pour	7	Un temple / un oratoire
8	Un citoyen modeste / aisé	8	Trouve / rencontre	8	Un hospice
9	Un paysan / un chasseur	9	Interroge / torture	9	Une barque / Un navire
10	Un non-humain (elfe, etc.)	10	Conspire avec	10	Une auberge
11	Un noble / un seigneur	11	Veut partir / s'évader de	11	Un sanctuaire / un lieu sacré
12	Les PJs	12	Veut cambrioler / profaner	12	Un donjon
13	Une guilde / une secte	13	Veut visiter / s'introduire dans	13	Une cour juridique
14	Un marchand / un navigateur	14	Veut acheter / se saisir de	14	Une échoppe
15	Un patrouilleur rural / un garde-chasse	15	Veut construire / installer	15	Une bibliothèque
16	Un ménestrel / Un prédicateur	16	Découvre	16	Une mine
17	Un avoué / un érudit	17	Veut vendre / se débarrasser de	17	Un port
18	Un clerc / un druide	18	Veut attaquer / détruire	18	L'antre d'un monstre
19	Un enchanteur	19	Veut se cacher / errer dans	19	Une grotte
20	Un monstre	20	Veut (faire) fermer	20	Un souterrain

Mode d'emploi :

Ce tableau servira peut-être aux MJs en manque d'inspiration. En jetant trois fois un dé 20, on obtient une phrase constituant une idée de trame. Elle peut aussi servir de rumeur (vraie un tiers du temps).

1. Tirez 1D20 pour le type de personnage. Deux types similaires sont proposés.
2. Tirez 1D20 pour l'interaction.
3. Si le résultat précédant est inférieur à 11, tirez 1D20 pour le personnage faisant l'objet de l'interaction.
   Si le résultat précédant est supérieur à 11 (orange), tirez 1D20 pour le lieu faisant l'objet de l'interaction.

Evidemment, chaque idée ne doit pas être suivie à la lettre. Par exemple si on a « un garde veut tuer un chevalier », on peut interpréter cela comme « la tête d'un cavalier brigand à été mise à prix par la garde de la ville »…
Enfin, si vous voulez laisser le hasard construire un scénario, tirez une dizaine de fois les dés et sélectionnez les idées qui vous semblent tenir debout. Les trames peuvent s'entrecroiser le long du scénario.